



ROCKSTAR GAMES  
PRESENTE

# manhunt 2™

Une expérience dans un laboratoire secret a tourné à la catastrophe. Daniel Lamb et Leo Kasper sont les deux seuls survivants. Le Projet Pickman va tout faire pour les retrouver et les empêcher de dévoiler la vérité.

Des cris résonnent dans l'asile froid et humide au sein duquel vous êtes enfermé depuis six ans. Vous ouvrez les yeux... Le corps d'un homme vêtu de blanc échappe à vos mains tremblantes pour venir s'écrouler à vos pieds. Une seringue ensanglantée tombe de votre bras. Des vagues de trouble et de paranoïa vous submergent. Vous ne savez ni qui vous êtes, ni comment vous êtes arrivé là...

**La porte de votre cellule est ouverte.  
C'est l'occasion ou jamais.  
Ils ont volé votre vie. Ils n'auraient pas dû.**

MANHUNT2-LEJEU.COM

Développé par Rockstar London en collaboration avec Rockstar North



www.pegi.info

1 Joueur • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 394KB minimum  
• Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria.

Manhunt 2™ © 2007 Rockstar Games, Inc.

Library programs © 1997-2007 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Rockstar London.



5 026555 306904



PlayStation 2

Manhunt 2™

SLES  
54819

5306904

# PlayStation®2



PAL



www.pegi.info



This software is only compatible with the PlayStation®2 computer entertainment system displaying the PAL logo



Received  
Medical Examiner

CONFIDENTIEL



Received  
Medical Examiner



Received  
Medical Examiner

SLES-54819

"PlayStation", "PS2", "PS3" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

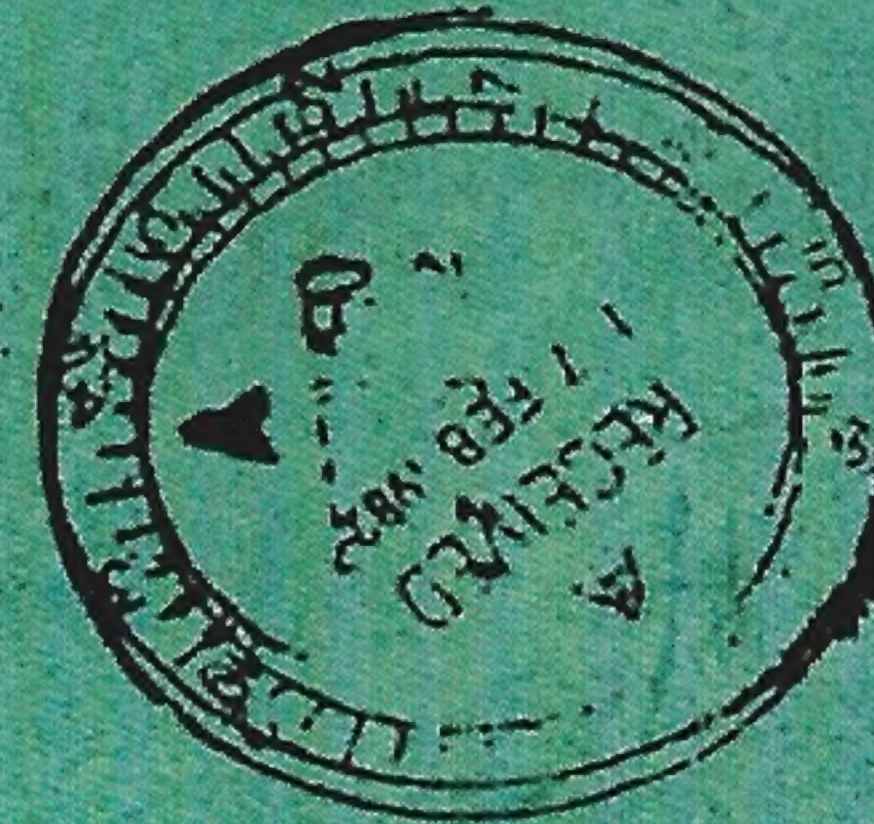
A Take2 Company

© 2007 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar London, Rockstar North, le logo R, Manhunt 2 et le logo Manhunt 2 sont des marques commerciales, déposées ou non, de Take-Two Interactive Software. Rockstar Games, Rockstar London et Rockstar North sont des filiales de Take-Two Interactive Software. Dolby, Pro Logic et le symbole du Double-D sont des marques commerciales de Dolby Laboratories. Toutes les autres marques, commerciales ou non, appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Le contenu de ce jeu vidéo est purement fictif et ne saurait représenter ou dépeindre un événement, une personne ni même une entité de la vie réelle. Toute similitude entre une représentation présente dans ce jeu et un événement, une personne ou une entité de la vie réelle ne serait que pure coïncidence. Les fabricants et éditeurs de ce jeu vidéo ne sauraient en aucun cas approuver, soutenir ni encourager les actions et comportements dépeints dans ce jeu vidéo.

502655306904

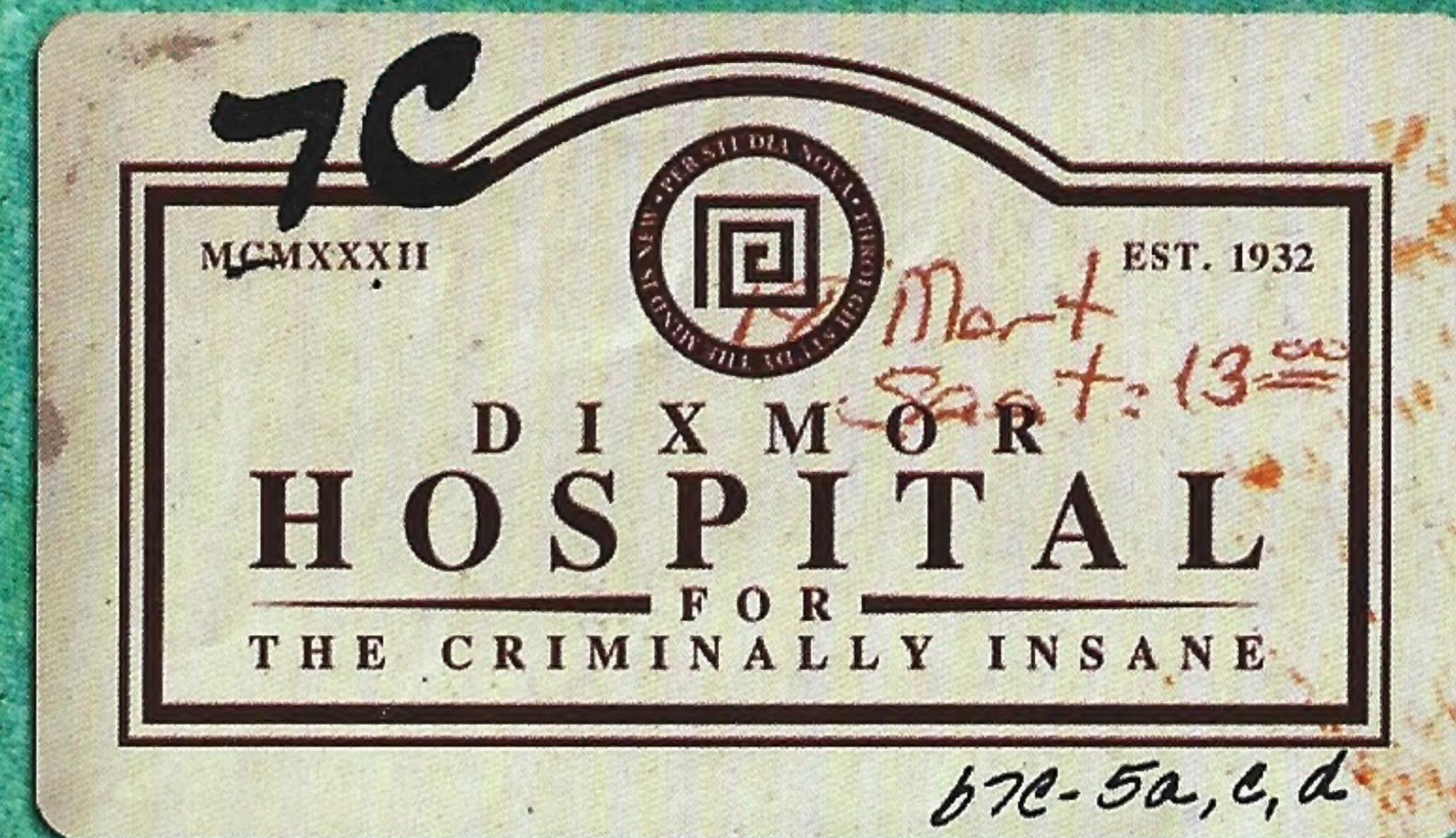
NOTE PLEASE:

1. Nat rw
2. Don —
3. Bud —
4. —



100% cure

Tracy  
R. J.



CONFIDENTIEL

Head injury

psychological shock

fresh neurological

mind abnormality  
neurotransmitter chemical kinetic

post-traumatic stress

obsessive compulsive symptoms

transient affective illness





## Précautions

- Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager.
- Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2.
- Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser.
- Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut.
- Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords.
- Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide.
- N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

## Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

**Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.**

## Système de classification par l'âge PEGI (Pan European Games Information)

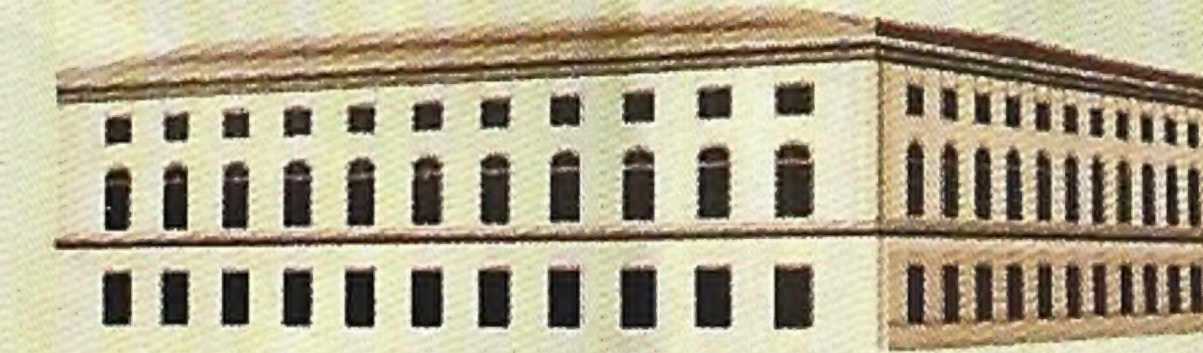
Le système de classification par ordre d'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisir au contenu inapproprié. REMARQUE IMPORTANTE : le système de classification PEGI n'indique aucunement le degré de difficulté d'un jeu. Le système de classification PEGI se compose de deux éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé.

Le deuxième élément consiste en une série d'icônes indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Ce contenu détermine la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est recommandé. Pour plus d'informations, visitez le site : <http://www.pegi.info>

SLES-54819

1 Joueur • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 394KB minimum  
• Compatible avec les commandes analogiques: joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration

Manhunt 2™ © 2007 Rockstar Games, Inc.  
Programmes de bibliothèque © 1997-2007 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINE A L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'extraction de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée. Publié par Take-Two Interactive Software. Développé par Rockstar London en collaboration avec Rockstar North.



# DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1982

Note interne

Quartier de haute sécurité

URGENT

De : Dr Whyte

A : Dr Pickman

Re : Daniel Lamb et Leo Kasper

Vous trouverez ci-joints les bracelets d'identité de Daniel Lamb et Leo Kasper. Il s'agit de la seule preuve compromettante que nous ayons trouvée après les incidents de la nuit dernière. Je suis certain que toutes les précautions seront prises pour effacer toute trace de ces patients dans nos archives.

Nous sommes tous conscients que ces deux patients constituent une menace sérieuse pour la société, sans parler des conséquences de cet incident sur le "Projet". Tous deux souffrent d'épisodes psychotiques importants caractérisés par des bouffées paranoïaques, des réactions psychotiques involontaires, des hallucinations et des troubles schizophréniques.

S'il s'avère qu'ils se sont enfuis, vous savez comme moi quelles seront les conséquences pour nous et pour le "Projet".

Nous devons les retrouver A TOUT PRIX.

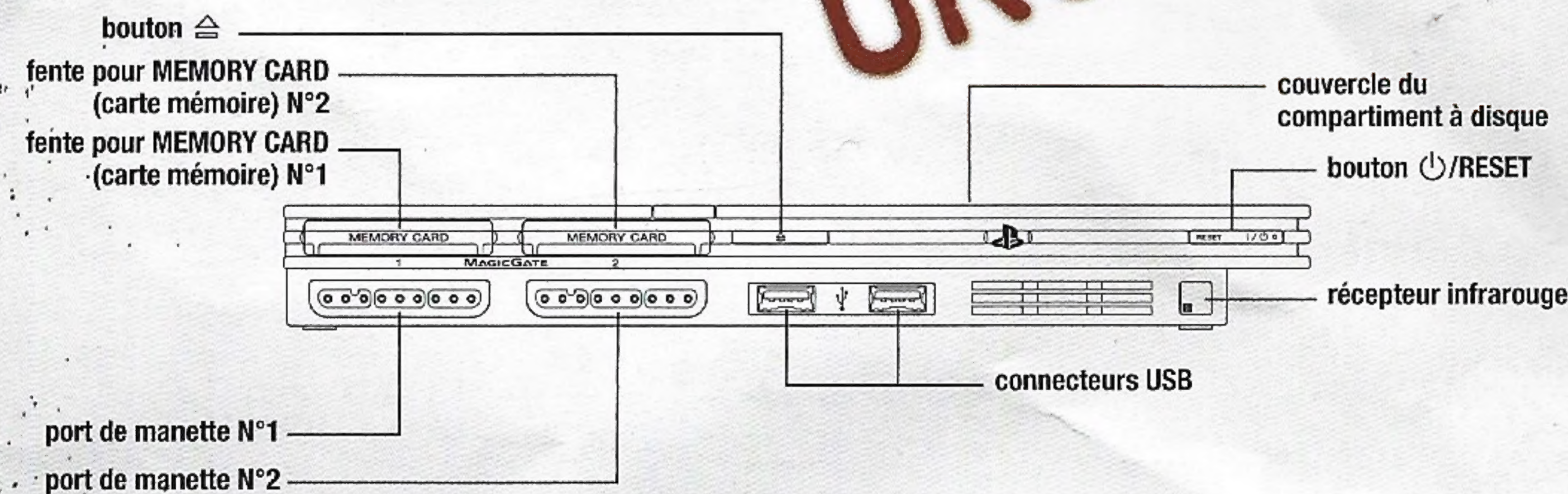
Dr Whyte





## DEMARRAGE\*

URGENT



Branchez votre système de loisir interactif PlayStation®2 conformément aux instructions de son mode d'emploi. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER), situé à l'arrière de la console, est allumé (ON). Appuyez sur le bouton (power)/RESET. Lorsque l'indicateur (power) est vert, appuyez sur le bouton (triangle). Le compartiment à disque s'ouvre alors. Insérez le disque de Manhunt 2 dans le compartiment à disque, face imprimée vers le haut. Appuyez de nouveau sur le bouton (triangle) pour refermer le compartiment à disque ou fermez le couvercle du compartiment à disque. Connectez les manettes de jeu et autres accessoires comme il se doit. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous à ce manuel pour de plus amples informations quant à l'utilisation de ce logiciel.

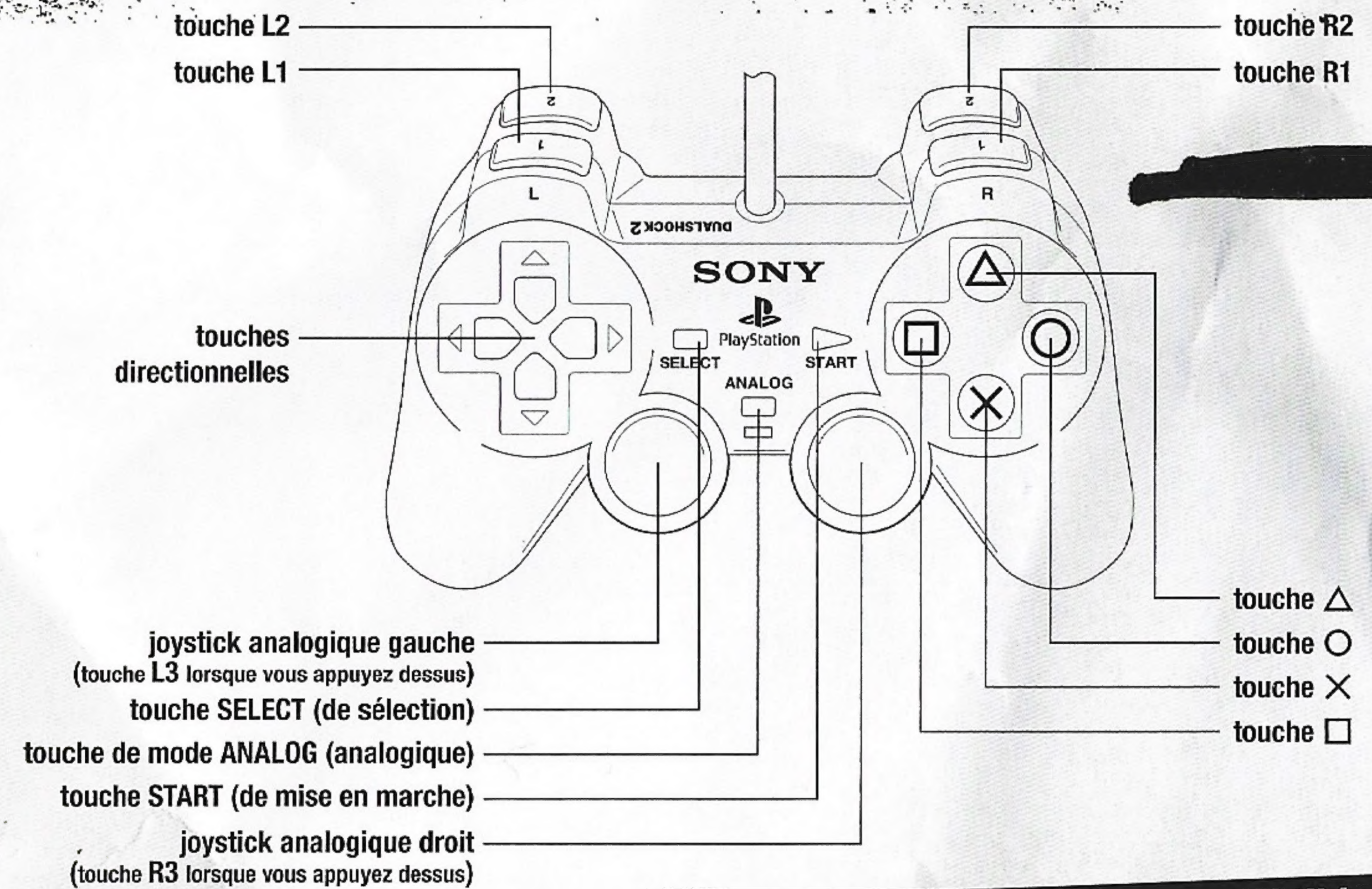
## Memory Card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2)

Pour sauvegarder les paramètres de jeu ainsi que votre progression, insérez une memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 de votre console PlayStation®2. Vous pouvez charger des données précédemment sauvegardées depuis la même memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) ou de toute autre memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) contenant des données du jeu.

Vous pouvez choisir la langue d'affichage de ce jeu : anglais, français, italien, allemand ou espagnol. Il est conseillé de ne pas insérer ni retirer d'accessoires une fois que la console est sous tension. Assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace libre sur la memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) avant de commencer à jouer. Ce jeu charge automatiquement les données au démarrage.

## POUR COMMENCER

## CONFIGURATIONS POUR LA MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2)



**REMARQUE : ce titre n'est pas compatible avec la manette numérique.**

## COMMANDES

Touche X	Courir
Touche square	Frapper / Exécuter / Frapper un mur / Maintenir pour une attaque lourde
Touche triangle	S'adosser à un mur / Bloquer en combat rapproché
Touche circle	Utiliser / Ramasser un corps / Poser un corps / Ramper / Grimper
Touche L1	Verrouiller un ennemi / Viser avec un leurre / Viser depuis un angle / Utiliser la lunette
Touche R1	Tirer / Lancer un leurre / Exécuter
Touche L2	Pas à gauche
Touche R2	Pas à droite
Joystick analogique gauche	Se déplacer / Zoomer avec la lunette
Joystick analogique droit	Regarder autour de soi / Réticule de visée / Parcourir les cibles
Touche L2 + Touche R2	Demi-tour à 180 degrés
↑	Recharger / Allumer la lampe de poche / Eteindre la lampe de poche
↓	Echanger arme
←	Parcourir l'inventaire
→	Parcourir l'inventaire
Touche SELECT (de sélection)	Ecran d'inventaire
Touche START (de mise en marche)	Mettre en pause / Menu des options / Passer la cinématique
Touche L3	Regarder derrière soi
Touche R3 (mode de visée désactivé)	Vue à la première personne
Touche R3 (mode de visée activé)	Visée libre



manhunt 2  
PATIENT: LAMB, DANIEL  
WALL DOB: 05/29/63  
PREJDO

**Daniel Lamb**  
114 Bay View West  
San Fierro, SA 94705  
(510) 612-6736

## OBJECTIF

Le développement d'armes biologiques de défense de niveau intermédiaire

## COMPETENCES

Compétent en LC/MS, GC/MS, IR, NMR, LC-NMR, purification des protéines, HPLC

## PARCOURS PROFESSIONNEL

1989 à aujourd'hui	McKenzie Druchner, Inc. Chercheur spécialisé dans les toxines biologiques
1986-1989	Green and Becker Pharmaceuticals, Inc. Technicien de laboratoire

## DIPLOMES

Licence de biochimie  
UNIVERSITE DE SAN FIERRO, SAN ANDREAS, 1985

## DOMAINES DE COMPETENCE

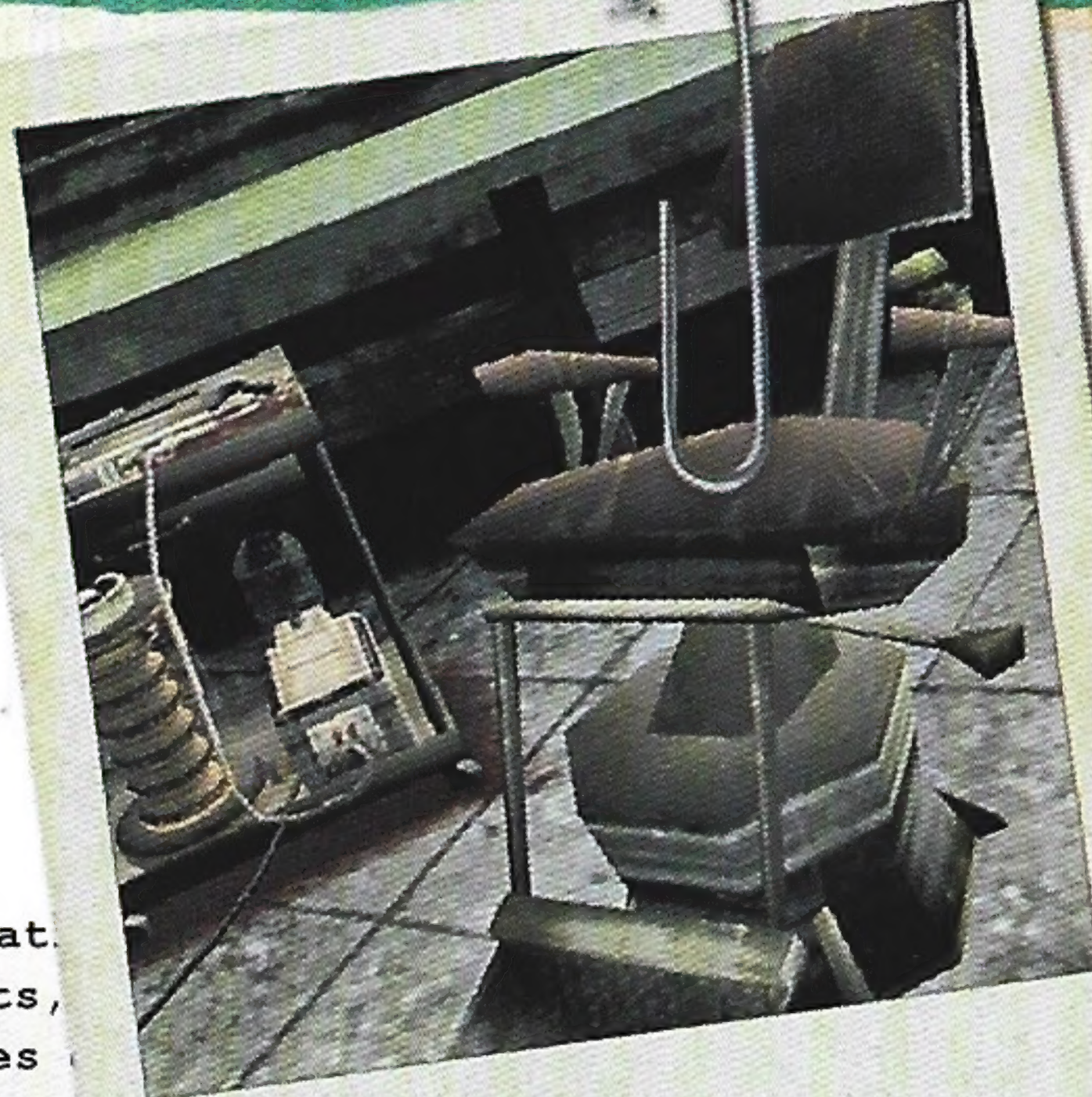
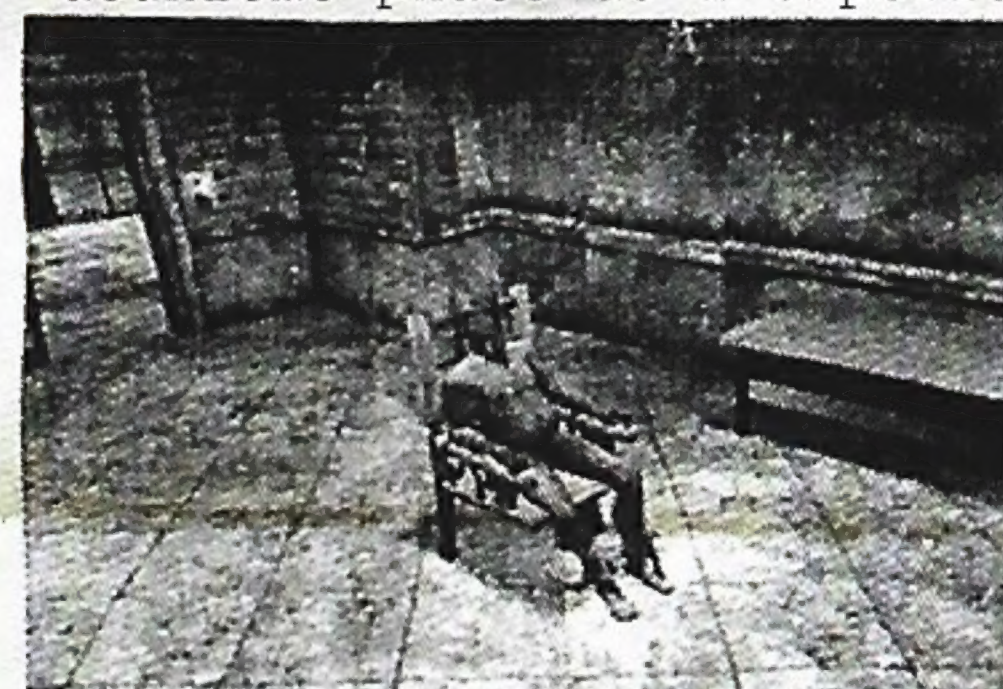
Biologie moléculaire,  
Virologie, Neurologie,  
Développement cognitif

(b) (3) -32 USC 403  
(b) (3) -61 USC 779  
(b) (3) -P.L. 86-36

Les précédentes tentatives ont porté leurs fruits, en place de mécanismes

Un mode de thérapie par hypothèse est qu'une psychanalyse mettra de trouver les clefs. La commande auront été identifiées. Toute connexion avec leur passé effaçant tout lien du sujet avec un nouveau sentiment de loyauté et

Après 3 semaines de thérapie, deuxième phase de l'expérience.



et les souvenirs des sujets en regard du Projet et la mise

é pour la phase 1. Notre session sous hypnose permet de retrouver ces mécanismes de commandement à rejeter

**DIXMOR HOSPITAL**  
FOR THE CRIMINALLY INSANE  
Est. 1932

Analyse comportementale dans le cadre de la sélection des sujets expérimentaux. Point d'observation

— Le candidat sélectionné doit présenter une propension à la violence supérieure à celle d'un trouble épisodique ou d'un comportement pulsionnel intermittent.

— Le choix de l'arme par le sujet peut permettre de déterminer son utilité potentielle pour le projet. Une personnalité psychopathique choisira plus probablement une arme provoquant de blessures graves à sa victime. Un grand nombre d'armes seront mises à la disposition des sujets potentiels. Ceux qui choisiront la scie circulaire ou la faux

l'objet d'une attention toute particulière. Le sujet utilise-t-il des objets de son environnement? Le candidat que nous cherchons doit avoir laissé libre cours à son imagination au point de donner la mort. La cellule du fauteur en chef est à ce titre la pièce idéale pour le test.

Quels changements d'état psychique le candidat présente-t-il au cours de l'observation? Tous les sujets sont susceptibles d'être excités par les situations qu'ils seront confrontés. Seuls les sujets ayant aucun sentiment de remords et ceux faisant preuve de la plus grande faculté d'anticipation et d'excitation resteraient élevés tout au long de l'expérience. Les sujets exprimant explicitement un regret ou cherchant la moindre atténuation sur la victime, que nous interpréterons comme une expression implicite d'un remord refoulé.

Memo

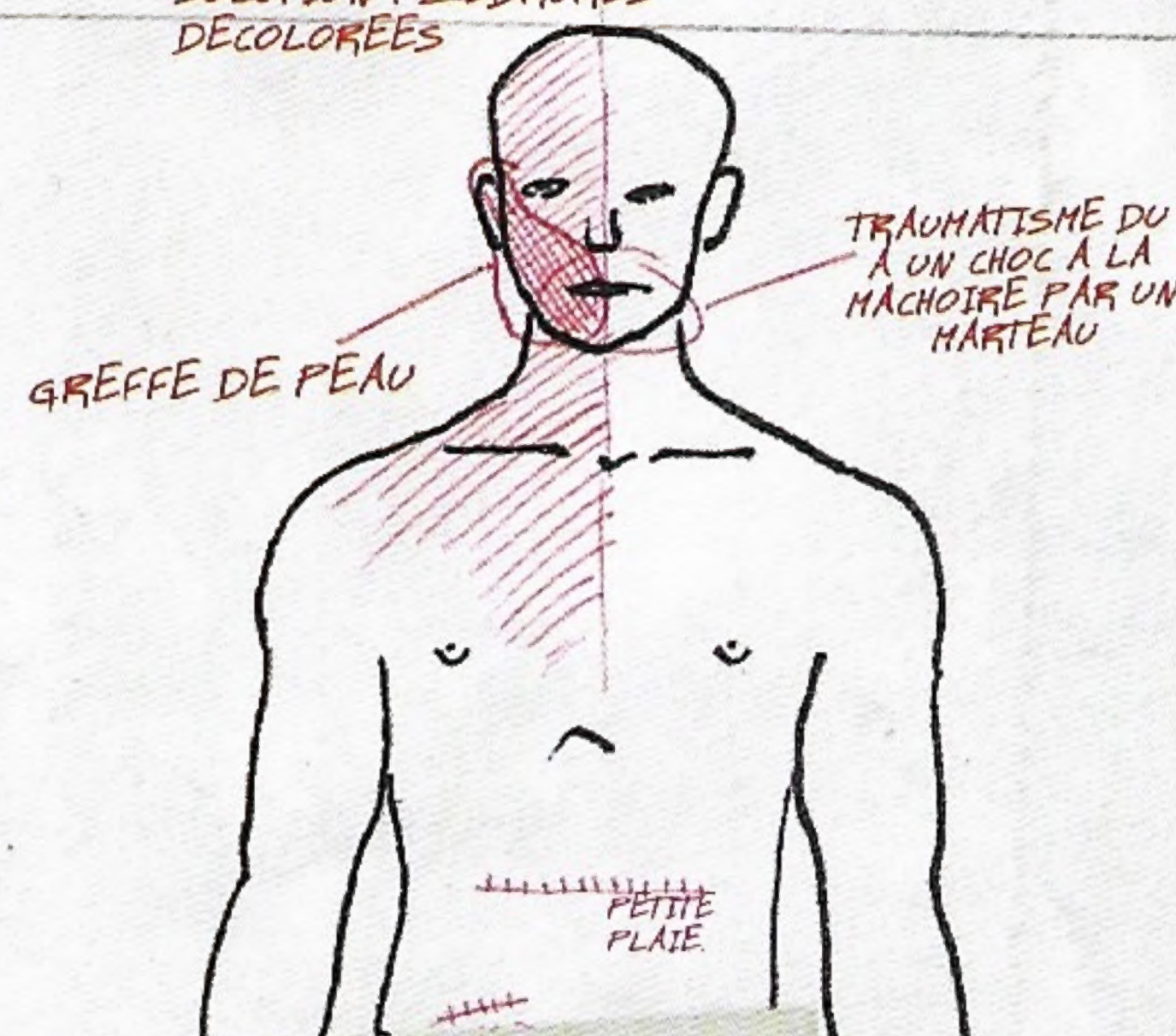


# RAPPORT DE CONSULTATION

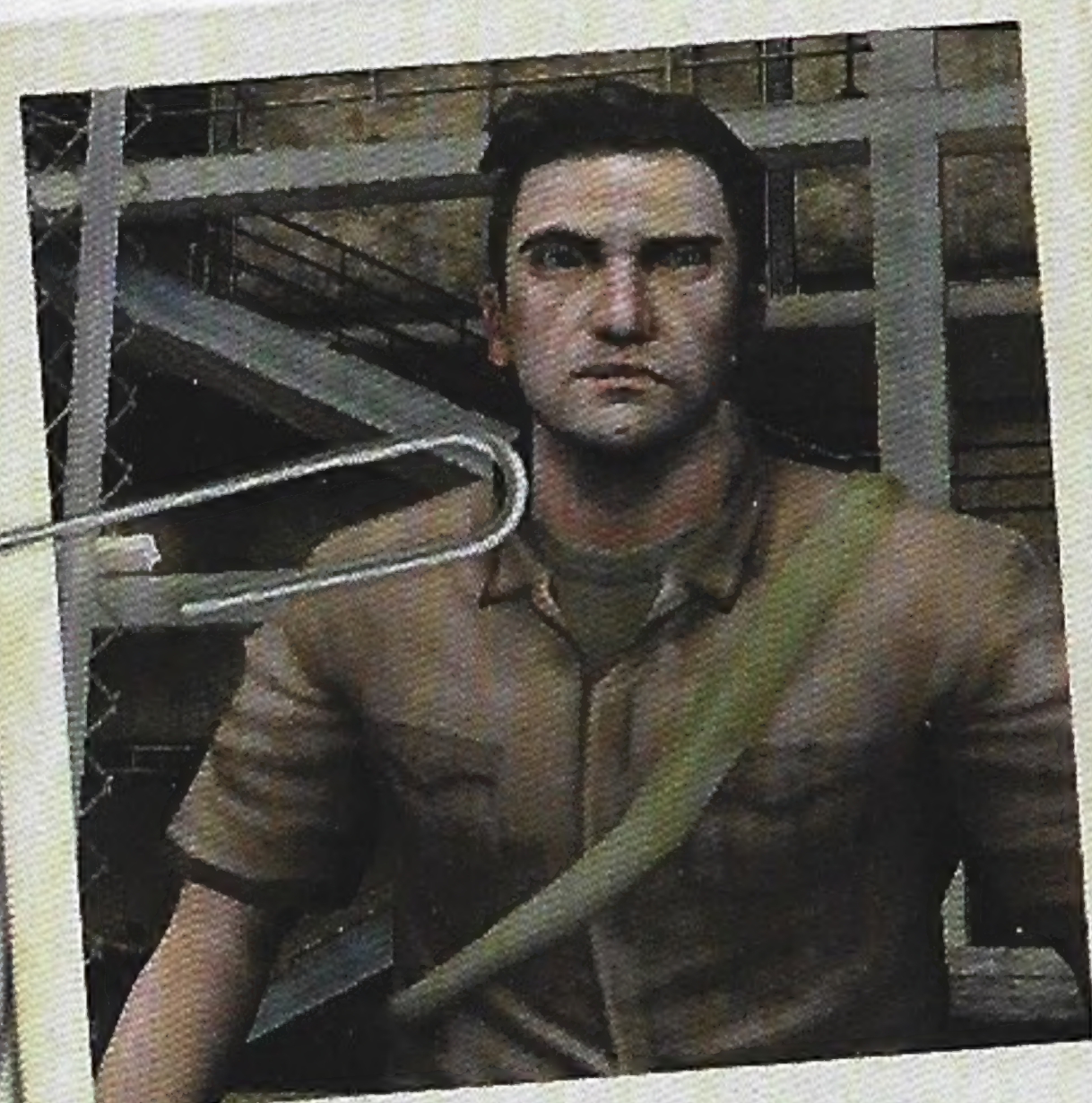
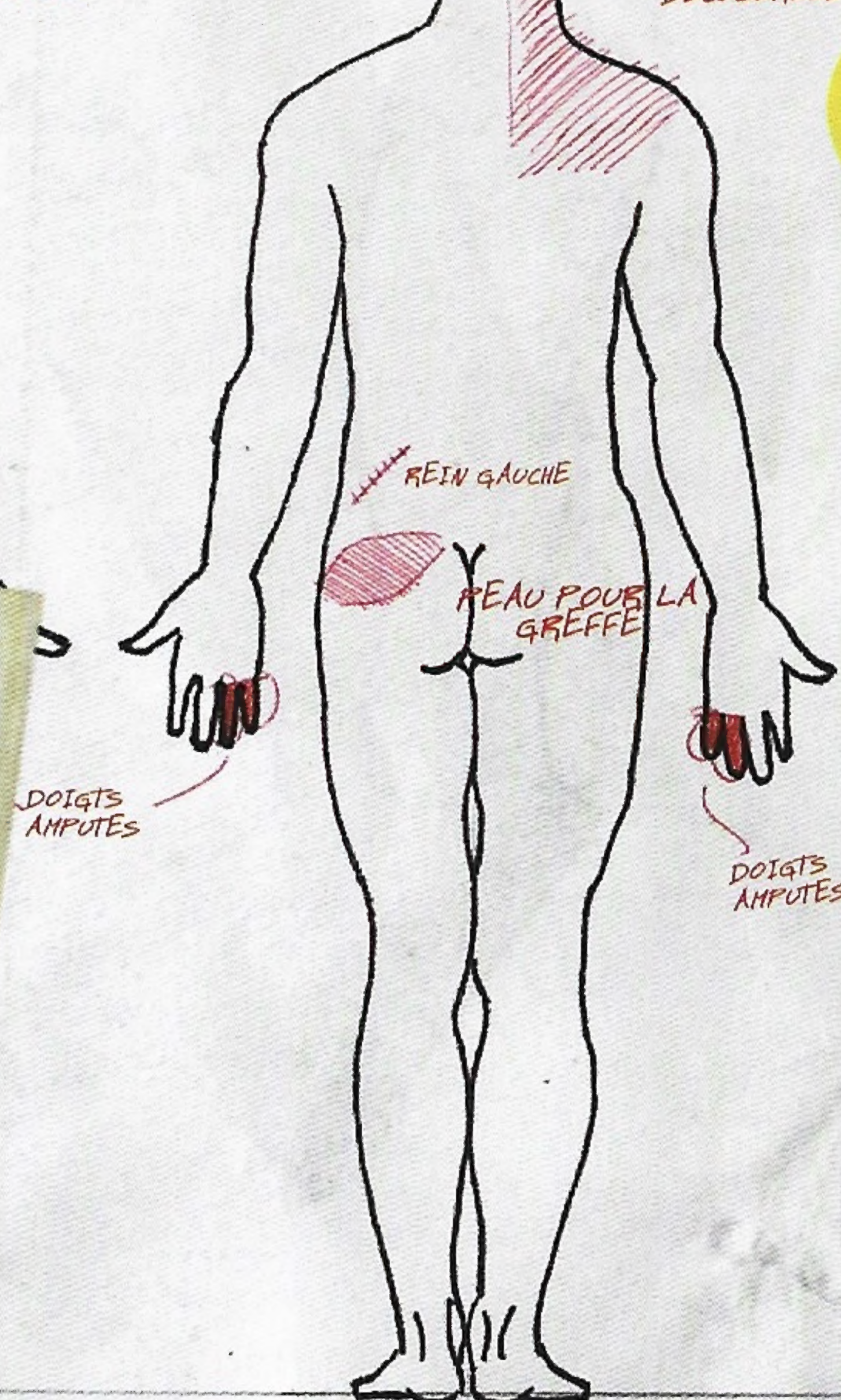
Consultation uniquement  
Consultation et suivi

En  
Rou

SOLUTION : ZEBRURES  
DECOLOREES



SOLUTION : ZEBRURES  
DECOLOREES



Leo Kasper

76 1/2 inches  
192 lbs.

## RAPPORT DE CONSULTATION

Opinion et Recommandations :

Les sujets-prédateurs équipés de l'appareil en test ont obtenu un taux de réussite de 83% dans la détection de leurs proies par le son de leur respiration. Les sujets-prédateurs qui n'en étaient pas équipés ont obtenu un taux de réussite de 17%. Il ne fait aucun doute que la détection du son de la respiration du sujet-proie peut être obtenue sans équipement spécifique.

### Analyse complémentaire :

Une différence importante a été remarquée entre les deux groupes. Les essais du prototype AS319 doivent être approfondis.

Pour les prochains tests, nous recommandons de donner au sujet-proie la consigne de retenir sa respiration lorsqu'un sujet-prédateur se trouve à proximité immédiate (en utilisant les commandes qui apparaissent à l'écran lorsqu'un ennemi s'approche de sa cachette). Si le sujet-proie parvient à retenir sa respiration, le sujet-prédateur équipé de l'appareil pourra-il entendre les battements de son cœur ?

DOCUMENT INTERNE

44-171-

version corrigée

par la Bureau

De : Dr Whyte (Dixmor)  
Envoyé : lundi 14 mai à 18:56  
A : Dr Pickman (Dixmor)  
Objet : (sans objet)

En réponse à votre requête, voici la chronologie des événements survenus lors de l'incident du test n°412467 :

19:54 Entrepôt de la raffinerie de sucre Fisto  
- Ile de Blackwell

Le Dr Michael Grant a été désigné comme appât pour prendre le sujet dans une embuscade. L'île de Blackwell a été sélectionnée en raison de son isolement et des parties de pêche mensuelles de Grant et du sujet dans ce secteur. La dextérité du sujet a provoqué l'échec de l'embuscade et la mort du Dr Grant.

Le sujet est en fuite. Les pertes sont nombreuses parmi les membres du

21:32 Place Maibatsu - centre-ville

M. Stanley Grex, principale source de financement pour la recherche du Pont Pickman, est assassiné au milieu de la place, devant plusieurs témoins. Le sujet est identifié comme étant l'assassin. Un périmètre de sécurité est établi.

Le sujet est en fuite. On compte de nouvelles pertes parmi les membres du Projet.

22:58 Entrepôt C

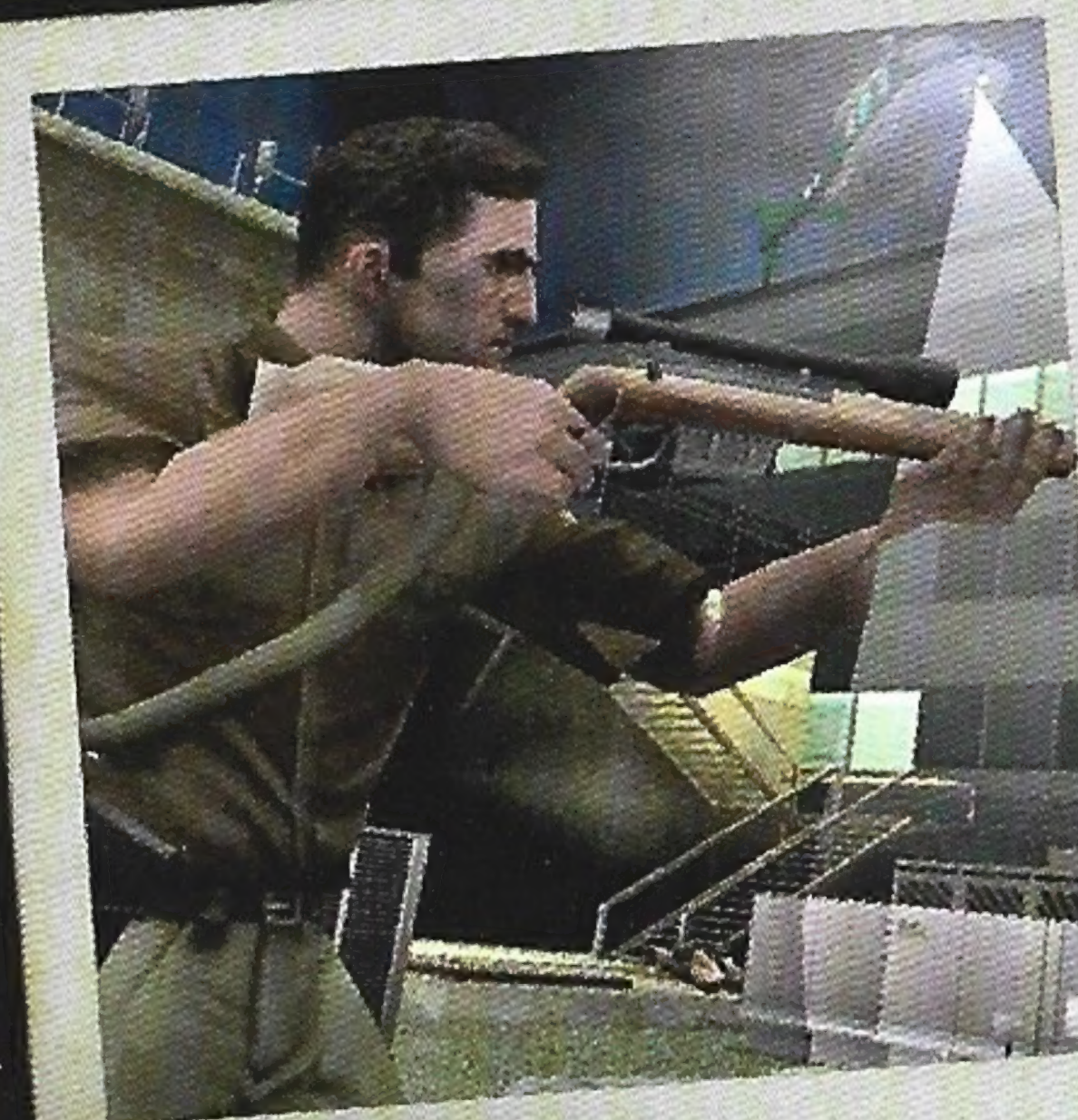
Le sujet s'infiltré dans un entrepôt du Projet adjacent à la gare de Watkins. Des Dogues sont lâchés à sa poursuite. Tous les disques durs contenant des données sur le sujet et sur le Pont Pickman sont détruits.

Le sujet est en fuite. Les Dogues sont retrouvés morts.

0:51 Quartier résidentiel sécurisé de Wooddale

Le sujet a été repéré dans un secteur résidentiel en banlieue. Le secret entourant la situation est compromis, le personnel du Projet étant rejoint par la police locale et les équipes de la SWAT. Le sujet leur échappe et pénètre dans

Je tiens à souligner l'importance de la réhabilitation des sujets. Nos sujets d'études doivent être traités en patients psychiatriques et non en rats de laboratoires. Nous devons assumer la responsabilité de ce que nous avons créé. -W



raffinerie de sucre



place



TESTS SITUATIONNELS

Des comportements sexuels spécifiques à chaque sujet ont été isolés en fonction des informations obtenues au cours de la phase 1. Les actes sexuels les plus souvent évoqués ont ainsi pu servir de point de départ à la création d'une base de données permettant la mise en œuvre à plus grande échelle de ces techniques de conditionnement.

Les comportements sexuels les plus souvent évoqués dans le cadre de ce conditionnement ont été la zoophilie, la pédérastie et la scatologie. Les diffusions de séquences mettant en scène ces trois comportements ont donné les meilleurs résultats, les sujets se trouvant souvent pris de troubles les menant à l'automutilation ou à la perte de connaissance. Il est à noter que chez la majorité des sujets, la vue d'un acte sexuel spécifique provoque instantanément des vomissements.

Phase 3

Après la phase 2, les sujets ont tous fait d'importants progrès. De solides stimulations sexuelles et les réactions inhibées ont permis de renforcer l'inhibition des sujets. Tous les sujets ont pu passer à la phase 3. Les sujets ont pu passer à la phase 3.

Un p... de c... rech... tr... res... l...  
LA TEMPETE  
MIRANDA  
Vous avez parfois cru bon  
De m'apprendre qui je suis, mais vous vous êtes to...  
jours arrêté  
Au beau milieu du chemin, en me disant :  
Restons-en là, il est trop tôt.

PROSPERO  
Mais à présent, il est temps.  
Voici l'instant précis où tu dois m'écouter :  
Obéis et sois attentive. Peux-tu te souvenir  
D'une époque où nous n'étions pas encore venus ici ?  
Je ne crois pas que tu le puisses, car tu ne devais pas  
avoir alors  
Plus de trois ans.

MIRANDA  
Certainement, mon seigneur, je m'en souviens.

PROSPERO  
De quoi te souviens-tu ? D'une autre demeure ou  
d'une autre personne ?  
Quelle est l'image  
Qui reste gravée dans ton souvenir ?

MIRANDA  
Tout ceci est bien loin,  
Et plutôt comme un songe que comme une absolue certitude.  
N'avais-je pas alors quatre ou cinq femmes  
A mon humble service ?

PROSPERO  
Tu les avais, Miranda, et même bien davantage.  
Mais je m'étonne  
Que ce souvenir subsiste dans ta mémoire. Que vois-tu encore  
Dans ce mystérieux passé, dans cet abîme du temps ?  
Si tu te souviens ce qui a précédé ton arrivée  
dans cette île,  
Tu dois aussi te souvenir de la façon dont tu y es venue.

DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1932

SERVICE

EMPLOYEE

Rockstar London

Producteur	Mark Washbrook
Programmeur en chef	Thomas Bussier
Programmeurs	Richard Frankish, Matt Goddard, Lewis Gordon, Andrew Greensmith, Nik Hemmings, Brian Hendricks, George Karvelishvili, Chris Kruger, Stuart Roskell, Matt Sheehan
Programmation supplémentaire	Mark Atkinson, Benjamin Hathaway, Andreas Varga
Graphiste en chef	Ligh Malpas
Graphistes	Luis Antonio, Tze Lim, Julia Wren
Graphiste technique	Mark Harrison - Ball
Graphismes supplémentaires	Mike Green
Animateur en chef	Mark Tennant
Animation	CJ Markham
Concepteur en chef	Charlie Bewsher
Concepteurs	Steve Bristol, Giles Hitchcock, Josh Needleman, Tom Rigby, Gavin Skinner
Conception supplémentaire	Kirk Boornazian, Aftab Matarik, Peter Saghegyi
Audio	Lewis Griffin, Tobias Kraze, Chris Thorne, Allan Walker
IT	Paul Devonshire

Rockstar Toronto

Président du studio	Kevin Hoare
Directeur créatif	Greg Bick
Producteur	Rob Nelson
Programmeurs en chef	Oscar Valer, Frank Kozuh
Programmeurs	Alan Van Arden, Frank Chen, Geoff Horbynchuk, Karim Hemraj, Grant Kim, Andy Kwiatkowski, Terry Limbina, Matthew Puthampadavit, Nick Smell, Steven Orr
Concepteurs	Dan Van Zant, Jonathan Hodge
Scénariste en chef	Matt West
Scénaristes	Reginald Woods, David Yang
Graphiste en chef	Chris Babic, Kevin Freitas, Paul MacPherson
Graphistes	Pete Armstrong, Denny Borges, Denis Cawson, Raymond Dela-Cruz, Daniel Ebanks, Matt Kazan, Yun Kyung Suh, Luke Shelswell
Animateur en chef	Abraham Ahmed
Animateurs	Rob Elsworth, John Kim, David Sagui
Audio design	Steve 'Knuckles' Domohar
Responsable CG	Arthur Chiang
CG	Chris Conway
Assistant de production	Norm 'Tubbs' Brown
Assistance supplémentaire	Damian Ebanks, Kelly Grimes, John MacPherson, Michael Thomas Zoccano
Assistance	Matthew Flewelling, Mark Halata, Lisa Olsen

Rockstar North

Producteur	Leslie Benzie
Producteur associé	William Hills
Graphiste	Christian Cantamessa
Concepteurs-graphismes	Shu Pehi, Steve Walsh
Concept des personnages	Alan Davidson
Animateurs	Gus Braid, Mike Jones
Musique de	Craig Conner



# DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1932

SERVICE

EMPLOYEE

## Casting

Daniel Lamb	Holmes Stocum
Leo Kasper	Holter Graham
Dr. Whyte	Linda Orth Pallavicini
Dr. Hickman	Richmond Horie
Judy Sender	Jordan Ruderman
Michael Grant	Baron Vaughn
Mrs Lamb	Charissa Chamorro
Personnel de l'asile	Bill Hill, Pablo Schreiber, Cornell Womack
Dogues	Brennan Brown, Michael Cullen, Richard Easton, John Heffernan, Ted Koch, Matt Walton
Powers	Marco Barricelli, Ezra Knight, Dennis Oshreimier, Jay O. Sanders, Otto Sanchez, Scott Sowers
Red Kings	James Biber, Karl Bury
Milice du Projet	Jordan Bridges, Kevin Carrigan, Kevin Merrill Wilson, Matt McCarthy, Zak Orth, Ed Trucco
Limiers	Jeremy Davidson, EJ Gansen, Erik Jensen, T. Ryder Smith, James Urbanick, Tom Wopat
Préteurs	Geoffrey Friend, Brian Hays, Danny Burstein, Jeffrey Hawkins, Charles Parnell, Ray Rogers
Acteurs porno	Luis 'Stallion' Antonio
Acteurs pour la capture	Dan Ahern, Mike Arkin, Jim Burke, Victoria Broderick, Jay Capozello, Barry Carl, Franceska Clemens, Chris Cook, Devin Flores, Jeff Gurner, Walter Houser, Gregory Johnson, Duke Jordan-Edge, Ilyana Kadushin, Charles Loflin, Anthony Macdaim, Anthony Mangano, Andrew McIninn, Rob Nelson, Caleb Oglesby, Vince Parker, Kenny Shaw, Steve Stratton, Phoebe Strode, John Tormey, Dan Van Zant, Oliver Vaquer, Robert Verlaque, Natalya Wilson, Michael Zaccaro, John Zurhellen
Prions du Projet	Larry Ballard, Karl Bauccio, Charissa Chamorro, Devin Flores, Holter Graham, Lynne Horton, Laura Interval, Nicole Orth Pallavicini, Phoebe Strode, Holmes Stocum, Robert Stanton, Andrew Wheeler
Coordonnateur de cascades	Manny Siverio
Cascadeurs	Shay Diaz, Chazz Hernandez, Declan Mulvey, Derrick Simmons, Jeff Ward
Animations faciales	Image Metrics PLC
Armurerie	Weapons Specialists, Ltd
Casting	Donna Desota Casting, Telsky + Company
Studio de la capture de mouvements	Perspective Studios
Directeur de la capture de mouvements	Morgan J. Freeman
Directeurs VO	Rod Edge, William Devizia, Morgan J. Freeman, Lazlow
Animateur des cinématiques en chef	Hondo Ghulam
Animateurs des cinématiques	Dermot Bailie, Felipe Busquets, Peter Saumun
Ingénieur du son	Nicholas Montgomery
Ecrit par	Charlie Brewster, Christian Cantamessa, John Zurhellen

## Rockstar Lincoln

Responsable EQ	Mark Lloyd
Responsable EQ adjoint	Tim Bates
Testeurs en chef	Phil Alexander, Kit Brown, Jon Ealam
Testeurs en chef adjoints	Mike Emery, Dan Goddard, Will Riggall
Testeurs	Steve Bell, Mike Bennett, Mike Blackburn, Pete Broughton, Nathan Buchanan, Jim Cree, Phil Deane, Rob Dunkin, Dave Faky, Eddie Gibson, Tom Giltus, Matt Hewitt, Lee Johnson, Dave Lawrence, Toby Luckett, Matt Lunn, Andre Mountain, Andy Mason, Steve McQuagh, Craig Reave, Sergio Russo, Jonathan Stones, Jason Trindall, Andy Webster, Carl Young

FICHE D'OBSERVATION

# DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1932

SERVICE

EMPLOYEE

Superviseur des tests linguistiques  
Testeurs linguistiques

Chris Welsh  
Chris Bengner, Carola Borens, Dammall Campbell, Luca Castiglioni, Paolo Ceccotti, Giampino Ferraro, Francois - Xavier Feuchet, Dominic Garoa, Michele Krikel, Naomi Long, Gabriel Biezobas Hauraza, Katja Muller, Dennis Rimmuller, Jesus Perez Rosales, Tomas - David Salles, Brogan Zazpe Tejedor

## Rockstar NYC

Producteur exécutif	Sam Houser
VP création	Dan Houser
Directeur graphique	Alex Horton
Directeur visuel	Steven Ols
VP développement produit	Teronimo Barrera
Producteurs	Nat McCaffrey, Josh Needleman
VP contrôle qualité (CQ)	Jeff Rosa
Analyste en chef senior	Lance Williams
Chef de projet	Chris Choi, James Dima
Equipe des tests de Rockstar	Brian Alcazar, Jay Capozello, Tamara Carrion, Sean Flaherty, Michael Flizach, Mike Hong, Rich Huie, Chris Hamsfield, Mike Nathan, Gene Overton, Brian Planer, Christopher Plummer, Marc Rodriguez, William Rompf, Devin Smith, Adam Tetzloff, Jameel Vega
Responsable technique	Ethan Abels
Directeur développement commercial	Sean Macaluso
Autres graphismes en mouvement	Maryam Parwana
Equipe de production	Peter Adler, Anthony Carvalho, Jaesun Celbre, Franceska Clemens, Rod Edge, Gregory Johnson, Rob Karol, Lazlow, Anthony Liffon, Caleb Oglesby, Kenny Shaw, Ayana Osada, Marisa Palumbo, Vincent Parker, Phil Poli, Sanford Santacrose, Eli Weissman, Jon Young, John Zurhellen
Equipe d'édition de Rockstar NYC	Devin Bennett, Stephen Bliss, Andrea Borzuka, Mike Cala, Jordan Chew, Alice Chuang, Gary Dale, Bruce Dugan, Daniel Einzig, Christopher Fiumano, Nick Giovannetti, Robert Gross, Rowan Hajar, Phil Hanley, Sean Hollenbach, Kati Horton, Gauri Khindaria, Mayumi Kobayashi, Jennifer Kolbe, Steven Knezaich, Greg Lau, Anthony Macdaim, Sean Mackenzie, Jeff Mayer, JP Moncada, Alex Moullie - Bertraux, Brian Noto, Ivan Pavlovich, Jared Rava, Jesse Saland, David Santana, Stanton Sarjeant, Rob Shima, Hosi Simon, Job Stauffer, Nathan Stewart, Daisuke Taoka, Adam Tedman, Lyonel Tottlemache, Mike Torok, Nick Van Amburg, Rodney Walker, Bryan Wall, Devin Winterbottom, Angus Wong, Bill Woods, Marlene Yamaguchi, Paul Yeates
Equipe d'édition de Rockstar London	Graham Hinsley, Marie Bailey, Richard Barnes, Laura Ballistuzzi, Hamish Brown, James Crocker, Peter Field, CJ Gibson, Tanya Holland, Shimo Hori, Alan Jack, Lucien King, Haik Kohler, Chris Macquik, David Manley, Hugh Michaels, Fiona Mitchell, Jurgen Mol, Alessandra Morra, Paul Nicholls, AJ Sim, Neil Stephen, Ben Sutcliffe, Tuukka Taipalvesi, Nijiko Walker, Mark Ward, Greg Weller, Heloise Williams, Chris Wood
Equipe d'édition Europe	Frank Blum, Onno Bos, Federico Clonfio, Cristiana Colombo, Anthony Dodd, James Ellingford, Nasko Fezza, Raquel Garoa, John Gordon, Leigh Harris, Corinne Herbault, Serhad Koro, Ana Lafuente, Dave Malcolm, Giovanni Oldani, Monica Puricelli, Simon Ramsey, Jochen Till, Emmanuel Tremblais, Haikel Van Dijk, Michael Zigen
Remerciements spéciaux	The Fresten, Narvis, Alan, The Ruks, Red, Big Foot, Rita Liberaton, Elliot Torres

FICHE D'OBSERVATION



# GARANTIE LIMITEE

Take-Two Interactive Software garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le programme du présent produit est enregistré sera exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de quatre-vingt dix jours (90) à compter de la date d'achat.

Take-Two Interactive garantit que le support de stockage original du LOGICIEL ne comprend aucun défaut matériel ou défaut de vice en cas d'utilisation et de service normal pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat prouvée par votre ticket de caisse. Si pour quelque raison que ce soit vous trouvez des défauts sur le support de stockage, vous êtes autorisé à renvoyer le LOGICIEL et les MATÉRIAUX ACCOMPAGNATEURS là où vous les avez obtenus et vous recevrez un remboursement intégral. Cette garantie limitée ne s'applique pas si vous avez endommagé le LOGICIEL par accident ou intentionnellement.

CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, ORALES OU ÉCRITES, EXPLICITES OU IMPLICITES. TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS CELLES RELATIVES À LA COMMERCIALISATION ET À LA SANTÉ POUR UN BUT PRÉCIS, SI APPLICABLES, SONT LIMITÉES À UNE DURÉE DE QUATRE-VINGT DIX JOURS (90) À COMPTER DE LA DATE D'ACHAT DE CE PRODUIT.

Take-Two décline, dans le cadre maximum autorisé par la loi, toute responsabilité quant aux dommages accidentels et/ou consécutifs, de toute garantie explicite ou implicite, y compris des dommages de la propriété intellectuelle et dommages personnels, même si Take-Two a été prévenu de la probabilité de tels dommages.

Cette garantie n'affecte en aucun cas vos droits statutaires.

En supplément à ce que ce contrat couvre de manière spécifique, vous n'êtes pas autorisé à copier ou à reproduire de quelque manière que ce soit le logiciel ou les matériaux accompagnateurs ; à modifier ou à préparer des copies dérivées basées sur le logiciel ou les matériaux accompagnateurs ; à distribuer des copies du logiciel ou des matériaux accompagnateurs en les vendant ou par tout autre moyen de transfert de propriété ; à louer ou prêter le logiciel ou les matériaux accompagnateurs ; ni à exposer publiquement le logiciel ou les matériaux accompagnateurs. Il est interdit de modifier, décompiler ou désassembler le logiciel de quelque manière que ce soit. Ce programme est destiné à un usage privé exclusivement.

## SUPPORT

HOTLINE Take-Two Interactive France

Tous les efforts ont été entrepris pour rendre nos produits aussi compatibles que possible avec le matériel actuel. Cependant, si vous rencontrez des problèmes durant l'utilisation d'un de nos titres, vous avez la possibilité de contacter notre hotline de plusieurs façons.

POUR CONTACTER NOTRE HOTLINE

TELEPHONE

Depuis la France Métropolitaine, composez le : 0890 808 809 (0,18€ TTC /min)

Horaires d'ouverture (hors jours fériés) :

• lundi, mardi, jeudi et vendredi : de 10h00 à 19h00

• mercredi et samedi : de 10h00 à 20h00

Depuis la Belgique, composez le : 0902 88 078 (0,74€ TTC /min)

COURRIER

SCP

Service Hotline Take-Two Interactive

39, avenue des Béthunes

Z.A.C des Béthunes

95310 Saint Ouen l'Aumône

Pour les demandes de patch(es) ou pour toute autre demande d'information, vous pouvez contacter le Service Hotline à l'adresse email suivante : hotline@taketwo.fr

SITE WEB

Catalogue produits : www.taketwo.fr

"Informations concernant la loi informatique et liberté"

Conformément aux dispositions de l'article 34 de la Loi du 6 janvier 1978 modifié par la Loi du 6 août 2004, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification, ou de suppression des données personnelles vous concernant.

Pour toute demande concernant vos informations personnelles, vous pouvez vous adresser à la société Take-Two Interactive :

- par courrier à l'adresse suivante :

Take-Two Interactive France

Webmaster

2, allée des Garays

Z.A.E. les glaises

91872 Palaiseau Cedex

- par e-mail à l'adresse suivante : webmaster@taketwo.fr

La collecte de ces données a pour finalité de permettre l'identification des personnes ayant recours aux services après vente proposés par la société Take-Two Interactive et leur conservation ne saurait excéder 2 ans.

En aucun cas, ces données ne sont communiquées à des tiers et la société Take-Two Interactive assure la confidentialité de ces données.

N° CNIL 1014130 pour le traitement des données mis en œuvre dans le cadre d'un site internet. N° CNIL 771288 pour le traitement automatisé d'informations nominatives (base de données).

## Customer Services Numbers

• **Australia** **1300 365 911**  
Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Österreich** **0820 44 45 40**  
0.116 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.

• **Belgique/België/Belgien** **011 516 406**  
Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• **Danmark** **70 12 70 13**  
Man-Fredag 15-21; Lør-Søndag 12-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardware-support til PlayStation-produkter.

• **Suomi** **0600-411911**  
17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.

• **France** **0820 31 32 33**  
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• **Deutschland** **01805 766 977**  
0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.

• **Ελλάδα** **00 32 106 782 000**  
Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.

• **Ireland** **0818 365065**  
All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Israel** **09 971170**  
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Italia** **199 116 266**  
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.

• **Malta** **23 436300**  
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Nederland** **0495 574 817**  
Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.

• **New Zealand** **09 415 2447**  
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Norge** **81 55 09 70**  
Mon-Fre 15-21; Lør-Søndag-12-15. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.

• **Portugal** **707 23 23 10**  
Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.

• **España** **902 102 102**  
Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.

• **Sverige** **08 587 822 25**  
Mån-Fre 15-21, Lør-Søndag-12-15. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.

• **Suisse/Schweiz/Svizzera** **0848 84 00 85**  
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• **UK (network Gaming Only)** **08702 42 22 99**  
• **UK (all other enquiries)** **08705 99 88 77**  
National rate. Calls may be recorded for training purposes. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.